

FOR KING OF THE CHAOS
WELCOME TO THE BEST LEVEL
ON SEGA'S 32X WORLD

カオティック

CHAOTIX™

—FEATURING アニマルズ バイオトピア—

CAST

CREAM THE RABBIT / VECTOR THE CROCODILE
ESPION THE CHAMELEON / KNUCKLES THE ECHIDNA
MIGHTY THE ARMADILLO

©1995 SEGA ENTERPRISES, LTD.

GM-0011 400-0011

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995



このゲームはセガ
エンタープライゼス
株式会社が制作して
います。

セガ エンタープライゼス

32X

SEGA



CHARTERED MEMBER OF THE AMERICAN
CHILD SUPPORT AND PARENTAL RIGHTS
INSTITUTE AND BOARD



CHARTERED MEMBER OF THE AMERICAN
CHILD SUPPORT AND PARENTAL RIGHTS
INSTITUTE AND BOARD

CHAOTIX

PLAYSTATION 2 / PC / XBOX / WII

TM

このゲームはスーパー32ビットソフト
(プレイステーション2)で開発されたので、
画面が綺麗で、ゲームも面白いです。
このゲームは、プレイステーション2で
遊ぶことができます。

CONTENTS



プレイステーション2	4
キャラクター紹介	6
ゲームの楽しみ方	9
ゲームの操作方法	16
プレイステーション2の操作方法	18
プレイステーション2の操作方法	20
プレイステーション2の操作方法	22
プレイステーション2の操作方法	24
プレイステーション2の操作方法	26
プレイステーション2の操作方法	28
プレイステーション2の操作方法	30
プレイステーション2の操作方法	32
プレイステーション2の操作方法	34
プレイステーション2の操作方法	36
プレイステーション2の操作方法	38
プレイステーション2の操作方法	40
プレイステーション2の操作方法	42
プレイステーション2の操作方法	44
プレイステーション2の操作方法	46
プレイステーション2の操作方法	48



世界的に有名な作家。この場がある事件によって、
世界が分断されてから能力者が現れています。

ところが、奥の力に惹かれて遠征隊が現れた。1つの島
が内戦で分断された。それは半世紀前のマスター・エ
ムラド・ビラーの力により、常陸島が活性化し世界の
地図で消えた。さらにその島はほんの少しの間に、ものすごい
スピードでその形を変えてしまっていました。

ビラー、彼エネルギーが、数百年前の記憶にたつた島を極
限まで活性化させたのです。

「あの島には何がある」

マスター・エムラド・ビラーの記憶にある島は、
今は、消滅することなく、島の活性化が原因で
変化する。

「強い力、力の力」の力により、一瞬にして
消滅したといふ記憶の島の形が、その島に
現れているのでしょうか。

何かが「ビラー」の力を覚醒させているに違
いない。

そう考えたマスター・エムラドは、その島に
向かおうとした。一生その島へと向かったのだ
です。

しかし、そう考えたマスター・エムラドは、その
島に現れた。

あの島に現れたマスター・エムラドは、その
島に、そして、その島に、そして、その島に、

そして、マスター・エムラドは、その島に、そして、その島に、
そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、

さらに、マスター・エムラドは、その島に、そして、その島に、
そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、

そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、



「そして、マスター・エムラドは、その島に、そして、その島に、

そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、

しかし、スペシャルリングの力で、その島に、そして、その島に、

「そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、



そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、

そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、

そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、

そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、

そして、その島に、そして、その島に、そして、その島に、



キャラクター紹介



ENJOYING THE DOMINA
ロイヤル・グランド・パレス・ホテル

[illegible]

ESPINO THE CHAMELEON
CITIZEN • 9 • 1967

性別：男
 年齢：17歳
 所属：私立学校
 特技：水泳、野球、読書、音楽鑑賞
 得意なもの：ケーキ
 得意な科目：国語、英語
 得意な食べもの：チョコレート、ケーキ
 得意な飲み物：ジュース
 得意な遊び：読書、音楽鑑賞
 得意な場所：図書館、音楽ホール
 得意な季節：春、夏
 得意な動物：犬、猫
 得意な植物：桜、梅
 得意な色：青、白
 得意な言葉：ありがとう、ごめんなさい
 得意な映画：青春映画、恋愛映画
 得意な音楽：ポップス、ロック
 得意なゲーム：パズルゲーム、シミュレーションゲーム
 得意なスポーツ：水泳、野球
 得意な職業：教師、音楽家
 得意な職業：教師、音楽家



IDENTITY THE ARMADILLO
07474-3-71710

1941年 昭和16年
 1942年 昭和17年
 1943年 昭和18年
 1944年 昭和19年
 1945年 昭和20年
 1946年 昭和21年
 1947年 昭和22年
 1948年 昭和23年
 1949年 昭和24年
 1950年 昭和25年
 1951年 昭和26年
 1952年 昭和27年
 1953年 昭和28年
 1954年 昭和29年
 1955年 昭和30年
 1956年 昭和31年
 1957年 昭和32年
 1958年 昭和33年
 1959年 昭和34年
 1960年 昭和35年
 1961年 昭和36年
 1962年 昭和37年
 1963年 昭和38年
 1964年 昭和39年
 1965年 昭和40年
 1966年 昭和41年
 1967年 昭和42年
 1968年 昭和43年
 1969年 昭和44年
 1970年 昭和45年
 1971年 昭和46年
 1972年 昭和47年
 1973年 昭和48年
 1974年 昭和49年
 1975年 昭和50年
 1976年 昭和51年
 1977年 昭和52年
 1978年 昭和53年
 1979年 昭和54年
 1980年 昭和55年
 1981年 昭和56年
 1982年 昭和57年
 1983年 昭和58年
 1984年 昭和59年
 1985年 昭和60年
 1986年 昭和61年
 1987年 昭和62年
 1988年 昭和63年
 1989年 昭和64年
 1990年 平成2年
 1991年 平成3年
 1992年 平成4年
 1993年 平成5年
 1994年 平成6年
 1995年 平成7年
 1996年 平成8年
 1997年 平成9年
 1998年 平成10年
 1999年 平成11年
 2000年 平成12年
 2001年 平成13年
 2002年 平成14年
 2003年 平成15年
 2004年 平成16年
 2005年 平成17年
 2006年 平成18年
 2007年 平成19年
 2008年 平成20年
 2009年 平成21年
 2010年 平成22年
 2011年 平成23年
 2012年 平成24年
 2013年 平成25年
 2014年 平成26年
 2015年 平成27年
 2016年 平成28年
 2017年 平成29年
 2018年 平成30年
 2019年 令和元年
 2020年 令和2年
 2021年 令和3年
 2022年 令和4年
 2023年 令和5年
 2024年 令和6年
 2025年 令和7年
 2026年 令和8年
 2027年 令和9年
 2028年 令和10年
 2029年 令和11年
 2030年 令和12年
 2031年 令和13年
 2032年 令和14年
 2033年 令和15年
 2034年 令和16年
 2035年 令和17年
 2036年 令和18年
 2037年 令和19年
 2038年 令和20年
 2039年 令和21年
 2040年 令和22年
 2041年 令和23年
 2042年 令和24年
 2043年 令和25年
 2044年 令和26年
 2045年 令和27年
 2046年 令和28年
 2047年 令和29年
 2048年 令和30年
 2049年 令和31年
 2050年 令和32年
 2051年 令和33年
 2052年 令和34年
 2053年 令和35年
 2054年 令和36年
 2055年 令和37年
 2056年 令和38年
 2057年 令和39年
 2058年 令和40年
 2059年 令和41年
 2060年 令和42年
 2061年 令和43年
 2062年 令和44年
 2063年 令和45年
 2064年 令和46年
 2065年 令和47年
 2066年 令和48年
 2067年 令和49年
 2068年 令和50年
 2069年 令和51年
 2070年 令和52年
 2071年 令和53年
 2072年 令和54年
 2073年 令和55年
 2074年 令和56年
 2075年 令和57年
 2076年 令和58年
 2077年 令和59年
 2078年 令和60年
 2079年 令和61年
 2080年 令和62年
 2081年 令和63年
 2082年 令和64年
 2083年 令和65年
 2084年 令和66年
 2085年 令和67年
 2086年 令和68年
 2087年 令和69年
 2088年 令和70年
 2089年 令和71年
 2090年 令和72年
 2091年 令和73年
 2092年 令和74年
 2093年 令和75年
 2094年 令和76年
 2095年 令和77年
 2096年 令和78年
 2097年 令和79年
 2098年 令和80年
 2099年 令和81年
 2100年 令和82年
 2101年 令和83年
 2102年 令和84年
 2103年 令和85年
 2104年 令和86年
 2105年 令和87年
 2106年 令和88年
 2107年 令和89年
 2108年 令和90年
 2109年 令和91年
 2110年 令和92年
 2111年 令和93年
 2112年 令和94年
 2113年 令和95年
 2114年 令和96年
 2115年 令和97年
 2116年 令和98年
 2117年 令和99年
 2118年 令和100年
 2119年 令和101年
 2120年 令和102年
 2121年 令和103年
 2122年 令和104年
 2123年 令和105年
 2124年 令和106年
 2125年 令和107年
 2126年 令和108年
 2127年 令和109年
 2128年 令和110年
 2129年 令和111年
 2130年 令和112年
 2131年 令和113年
 2132年 令和114年
 2133年 令和115年
 2134年 令和116年
 2135年 令和117年
 2136年 令和118年
 2137年 令和119年
 2138年 令和120年
 2139年 令和121年
 2140年 令和122年
 2141年 令和123年
 2142年 令和124年
 2143年 令和125年
 2144年 令和126年
 2145年 令和127年
 2146年 令和128年
 2147年 令和129年
 2148年 令和130年
 2149年 令和131年
 2150年 令和132年
 2151年 令和133年
 2152年 令和134年
 2153年 令和135年
 2154年 令和136年
 2155年 令和137年
 2156年 令和138年
 2157年 令和139年
 2158年 令和140年
 2159年 令和141年
 2160年 令和142年
 2161年 令和143年
 2162年 令和144年
 2163年 令和145年
 2164年 令和146年
 2165年 令和147年
 2166年 令和148年
 2167年 令和149年
 2168年 令和150年
 2169年 令和151年
 2170年 令和152年
 2171年 令和153年
 2172年 令和154年
 2173年 令和155年
 2174年 令和156年
 2175年 令和157年
 2176年 令和158年
 2177年 令和159年
 2178年 令和160年
 2179年 令和161年
 2180年 令和162年
 2181年 令和163年
 2182年 令和164年
 2183年 令和165年
 2184年 令和166年
 2185年 令和167年
 2186年 令和168年
 2187年 令和169年
 2188年 令和170年
 2189年 令和171年
 2190年 令和172年
 2191年 令和173年
 2192年 令和174年
 2193年 令和175年
 2194年 令和176年
 2195年 令和177年
 2196年 令和178年
 2197年 令和179年
 2198年 令和180年
 2199年 令和181年
 2200年 令和182年
 2201年 令和183年
 2202年 令和184年
 2203年 令和185年
 2204年 令和186年
 2205年 令和187年
 2206年 令和188年
 2207年 令和189年
 2208年 令和190年



VECTOR THE GRAD GOODIE
04.02 = 0.5 : 0.030241

性別 男
 年齢 16歳
 所属 池袋ダンス・パフォーマンス
 好きなものの スキー、動物
 嫌いなものの テニス
 特技は？ 音楽が得意で、ピアノの演奏が
 上手。また、ダンスや音楽の知識が豊富で、
 友人たちからよく相談を受ける。将来は音
 楽家になりたいと考えている。



基本アクション

①スピニングダッシュ (ナックル・スピニング・マイティー・パワー) ①

方向ボタン下を押したままにボタンを押すとスピニングダッシュ。方向ボタンを回しながらスピニングダッシュする。スピニングダッシュを繰り返すと、ダメージ量減が激しい。



②コンビパートナーをつかむ・放ける②

パートナーと重なっているとき、方向ボタンを押すとパートナーをつかむ。つかれているとき、移動やジャンプも可能。方向ボタンで放ける方向を選び、ボタンを押すとパートナーを放ける。



③コンビパートナーをホールド (固定) ③

プレイヤーとパートナーが重なっている状態で、方向ボタンを押したままにするとパートナーを固定できる。ただし、スロー・ペース・スロー・ペース。



④コンビパートナーを呼び寄せる④

方向ボタンを押すと、パートナーを指定した方向に呼び寄せられる。ただし、これを繰り返すとリングが1個減る。リング0になっても呼び寄せられるが、リング数はマイナスになってしまう。



リングパワーアクション

基本アクションの他に、キャラクター側の足にあるリングパワーによってさまざまなアクションができます。基本アクションと組み合わせれば見えると思います。

⑤リングパワーのアクションを知る⑤

プレイヤーとコンビパートナーの距離をおけると、自動的にリングパワーが解放される。コンビパートナーをホールドしながらプレイヤーを移動させるとアクションが変えられる。リングパワーは解放していない方を操作しているキャラクター側に引き寄せる力を持っている。





DISCOVER THE SECRETS
WELCOME TO THE LAST LEVEL
UNLEASH THE WORLD

○コンビパートナーを助け上げて、上へジャンプ！○



コンビパートナーを助へるとともに助け上げ、カーネル、同時ボタンを押してリングパワーを作り、敵まで進む。両ボタンを押すと、一気にコンビパートナーの場所へジャンプする。

○いぬをぶちまけおりにする○

高いところから落ちるとき、コンビパートナーをどこかで抱え込んでおくと助かることがある。そこからリングパワーを使ってジャンプで脱走が可能。



○空中飛び○

途中でプレイヤーがコンビパートナーに助かったとき、カーネルボタンを押すと空中でコンビパートナーを助けてくれる。また、同時ボタンで助ける方向を助け、カーネルボタンを押すと助けられる。



1度、2人とも高くとると助かる。



DISCOVER THE SECRETS
WELCOME TO THE LAST LEVEL
UNLEASH THE WORLD

同時アクション

○アックル○

同時アクション

同時ジャンプ時に両ボタン、同時ボタンを押して方向を指定、ボタンを押したままにすると高く飛ぶことができる。



両ボタンを押してアックルのジャンプで、同時ジャンプと同じように同時にアックル。びんずは例はダメージを受けるので注意。



同時につかまる

両ボタンを押して同時につかまると同時につかまれる。同時につかまると同時にジャンプで助かるのびんずである。同時ジャンプで助かるのびんずである。両ボタンを押すとまた助かる。





STAY TUNED FOR THE GAME BOY
WELCOME TO THE BEST LINE
IN SUPER 255 MAGAZINE

○エスピオ○



■壁の天井を自由に歩く

スピノは壁で壁や天井にのっかると、壁・天井方向に方向ボタンを押しながらCボタンは押したまま、さらに壁・天井が近くにあるとき、その方向に方向ボタンを押しながらCボタンでその壁面に壁面を歩いて移動可能。



○マイティ○

■三角飛び

空中で壁にぶつかったとき、壁方向に方向ボタンを押しながらCボタン（Cボタンは押したまま）、壁にしがみついているとき飛び出した方向に方向ボタンを押しながらCボタン、三角ジャンプ中、落下中に4回。



○ベクター○



■壁にしがみつく

壁にのっかったとき、壁方向に方向ボタンを押しながらCボタン（Cボタンは押したまま）、しがみついた状態で、方向ボタン上下で壁をのぼりおろす、Cボタンを長押しは壁をのぼる。



STAY TUNED FOR THE GAME BOY
WELCOME TO THE BEST LINE
IN SUPER 255 MAGAZINE

■連続ジャンプ

空中でジャンプ時にCボタンを押すと、連続ジャンプと空中タンでジャンプの方向を指定できる。



○チャーミービー○

■ダッシュ

ダッシュしたい方向に方向ボタンを押しながらCボタン、連続してダッシュ可能。



■ホバーリング



1方向にダッシュ中、Cボタンを押したときとホバーリングとなり、空中にゆっくり落下できる。ホバーリング時にCボタンを押さず、別のダッシュ可能。ダッシュ中おろすホバーリング中は壁にダメージを与えられる。





ゲームスタート

タイトル画面でスタートボタンを押すとセレクト画面が表示されます。方向ボタン上下でモードを選び、スタートボタンを押してください。



タイトル画面

SCENARIO QUEST (シナリオクエスト)

ゲーム本編。1人から6人まで遊べます。(1P-1B)

TRAINING (トレーニング)

1-2人用。練習モードです。(1P-3B)

OPTIONS (オプション)

オプション設定に変わります。(1P-17)



オプション

ゲームの設定などを表示されます。方向ボタン上下で項目を選んでください。

CONTROL CONFIGURATION

方向ボタンなどで3タイプのボタンから操作ボタンを選び、コントロールコンフィグは1P/2Pに分かれており、それぞれにモードで自由設定できます。

SOUND TEST

スタートボタンを押すと、BGMの音量になります。方向ボタン左右で音を調節、A/Bボタンで音量を押し、Xボタンを押しながら方向ボタン左右でステレオ/モノラルを選択、Yボタンを押しながら方向ボタン左右で音の位置を調節できます。スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ります。

COLOR TEST

スタートボタンを押すと、BGMの音量になります。モニターのカラー調整が表示されます。方向ボタン左右でMAPSとMDを選び上下で色を選択、A/Bボタンで選択か(同時に可能)を押しながら方向ボタン左右で確認。

スタートボタンでタイトル画面に戻ります。

EXIT

スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ります。





ゲームの流れ

「シナリオクエスト」は、右図のような流れになっています。くわしくは各項目の説明をのべておきましょう。



データロード画面

「シナリオクエスト」を最初と最初にデータロード画面になります。

データを読み出すとき



左の画面でA/Cボタンを押すとゲームの途中経過を読み出してプレイできます。イントロダクション（序の巻）になります。



データを読み出すとき

方向ボタン上下で読み出したいデータNo.を選び、A/Cボタンで決定。ゲームの途中経過を読み出してプレイできます。



セーブモードを選択



方向ボタン上下でセーブモードを選び、スタートボタンがA/Cボタンで決定。セーブモードを選択しイントロダクション（序の巻）になります。

AUTO・プレイヤーがワールドエントランスに居ると自動的に保存される。

MANUAL・プレイヤーがワールドエントランスに居たとき、EXITの方へ行くと保存される。

読み出すとき



途中経過が保存されているデータを方向ボタン上下で選び、A/Cボタンを押してください。



PLAYSTATION 2
OPTIONAL PLAYSTATION 2 ADAPTER
RECOMMENDED

■セーブモードを選択

方向ボタン上下でセーブモードを選び、スタートボタンかCボタンで決定。

■プレイスタイル設定



プレイスタイルの設定ができます。方向ボタン上下で選び、スタートまたはA/Cボタンを押してください。プレイヤーセレクト(P-22)に変わります。

1P+CPU 1人用 1人で1Pをリッドを操作し、コンピュータパートナーキャラはコンピュータが操作。

1P+2P 2人同時プレイ。互いにキャラを選び、操作します。(1P+2Pは2Pのリッドを操作してはいけません)

保存データを消す



消したいデータを方向ボタン上下で選び、左でDELETEを選んでおと。スタートまたはA/Cボタンを押すと元の画面になります。消すのがないかを方向ボタン上下で選びスタートまたはA/Cボタンを押してください。



PLAYSTATION 2
OPTIONAL PLAYSTATION 2 ADAPTER
RECOMMENDED

イントロダクション

操作に慣れるためのモードです。(初めてプレイすると、選べるこのモードになります) このイントロダクションをすべてクリアしないと、ワールドエントランスには進めません。なお、データの保存はできません。

イントロダクションについて

第4レベルにわかれ、レベルが上がるとコースが難しくなり、敵や敵の数が多くなります。アトラクションの開始に練習を行い、操作に慣れましょう。

プレイヤーは1Pですがプレイできません。また、操作できるプレイヤーおよびコンピュータパートナーは決まれません。

操作練習方法

途中の場所に置くと、操作練習場になります。レベル1-6に分かれ、各3段階で構成されています。練習時間にしたがって、基本的なリングアクションの操作を覚えましょう。



●最初にこのモードをスクリーン上させることができます。スクリーン上るときは上の画面が出ている時にスタートボタンを押してください。

うまくできると、次の画面が出ます。画面にしたがってボタンを押してください。

もういちど、Cボタン このレベルの最初に置る。つぎにすすむ。スタートボタン 次のレベルへ進む。





SAVING YOUR GAME
WILL SAVE TO THE NEXT LEVEL
UNLESS YOU PRESS

画面中で操作キャラクターを倒すと……

プレイ中にスタートボタンを押すと、その画面が映し出れます。画面にしたがってボタンを押してください。
RETRY このレベルの最初に戻る。
SKIP 次のレベルへ。
LEAVE 100%をクリア。イントロダクションのレベルへ。



リングを50個以上集めたとき

イントロダクションでリングを50個以上集めると、クリア時にスペシャルリングが出現します。クリアレベルを通過してもこのリングに絡れてスペシャルステージに進まないといくらでも集められます。



プレイヤーセレクト



最初からプレイするときはイントロダクションのあとで、好きなからプレイするときはプレイスタイル決定のあとで、操作するプレイヤーキャラを選びます。方向ボタン上下で選択、スタートまたはA B Cボタンを押してください。

1P+CPU 1P+キャラを選び決定、次にCPU (コンビパートナー) キャラを選び決定してください。

1P+2P 最初に1Pがキャラを選び決定、次に2Pがキャラを選び決定してください。



SAVING YOUR GAME
WILL SAVE TO THE NEXT LEVEL
UNLESS YOU PRESS

ワールドエントランス

最初から始めても好きなから始めても、必ずここがアトラクションへのスタート地点です。コンビパートナーや町長を選んでください。アトラクションからワールドエントランスに戻ると、一定時間が過ぎます。

ご入り口

その画面の場所が入り口です。ここでプレイをするか始めるか選べます。



EXIT 左にプレイヤーを移動させるとゲームを終了させることができます。セーブモードの場合、タイトル画面に戻ります。MANUALの場合、それまでの状態をセーブし、タイトル画面になります。

PLAY アトラクションへ進むのは右に移動させます。途中にクリア状態を知らせる音があります。コンビキャッチャーに入るまでは、自由に移動できます。

ご案内板

現在のクリア状況を確認できます。赤く輝いているものはクリアしたアトラクションを表示しています。





◎コンビキャッチャー◎

コンバートナーキャラを決めます。プレイヤーキャラが1人のものであるコンビキャラクターを決めます。今のコンバートナーを食えたくない場合は、右のPLAYへと移動させます。

このとき、コンビアイテム (P 34) を持っているときキャラ選択が強制になります。また、キャラ選択をしなくてもコンビアイテムはなくなります。コンビキャッチャーは、ワールドエントランスを1区通過することに1度しかできません。



コントロールボックス

■コンビキャッチャーの仕方

①正確なコントロールボックスにプレイヤーを移動させ、ボックスに入ったら方向ボタンを押します。今までのポートナーが画面下に食えます。



プレイ

②キャッチャーアームが伸びたら、カウントが0になる前に方向ボタンなどでアームをコントロールし、A ボタンでアームが伸びます (タイムアップになると、自動的に伸びます)。アイテムの位置がない場合は、つらむ前にキャッチャー内でキャラの入れ替えが行われます。

③入場プレイのときは、先にコントロールボックスに入ったプレイヤーが相手のプレイヤーを食えることができます。



◎アトラクションスロット◎



ポピン ストッパー
アトラクション

アトラクションを選びます。ポピン ストッパーが動くと同時にアトラクションスロットが回り始めます。スロットアイテム (P 34) を持っている場合は、アトラクションスロットに入ると自動的にスロットアイテムが使われ、スロットの回転が速くなります。

■アトラクションスロットの仕方

キャラクターを動かし、ポピン ストッパーに動くと自動的にスロットは停止します。スロットアイテムが使われた場合は、留めて止めることが可能です。

アトラクションが止まった状態で、カタパルトに乗って各アトラクションへ進みます。





アトラクション

アトラクション内に設置されたトラップをかわし、エネミーを倒しながらゴールを目指します。ゴールにあるクリアパスルを踏破できると、そのレベルをクリアしたことになります。

① 画面の見方



① スコア

スタートしてからのトータルのスコア。バックアップされています。

② タイム

10-00を越えるとタイムアップとなり、ワールドエントランスに戻されてしまいます。

③ リング

持っているリングの数。コンビパートナーを助けたり逃げるとリング数がマイナス表示となり、クリアしてもボーナスがもらえないことがあります。

④ アイテム数

取ったアイテムやその効果を表す。



⑤ リング

アトラクション内にあるリングに触れると、拾うことができます。プレイヤー数によって、ダメージは異なります。



■ 1P+CPUの場合 (1人用プレイ)

リング1個を持っていればダメージをきけて大丈夫。コンビパートナーがダメージを受けるとリングを1つつ減としていきます。リングが0でダメージを受けるとリングバナーは切られ、コンビパートナーは強制終了してプレイヤー1人になります。一定時間でコンビキャラクターは復活しますが、プレイヤー1人のさい、リングが0のときダメージを受けるとカオスリングの力により、ワールドエントランスに戻されます。

■ 1P+2Pの場合 (2人用プレイ)

どちらもダメージを受けると、リングはすべて飛び散ります。リング0でダメージを受けると、ダメージを受けたプレイヤーはリングバナーが切くなり強制終了し、一定時間でプレイヤー1人になります。残ったプレイヤーでゲームを継続するプレイヤー1人のさい、リングが0のときダメージを受けるとカオスリングの力により、ワールドエントランスに戻されます。



THE FIRST EVER FIGHTING GAME
 WELCOME TO THE NEXT LEVEL
 ON SUPER 32X MACHINE

◎ボーナスステージについて◎



各レベルにはいくつかのボーナスステージが隠されています。リングを20個以上持っているときに、大きなリングに触れると、ボーナスステージに変わります。

(→P.32)

◎クリア◎

各レベルの順番まで進むと、次の画面に変わります。

- タイムボーナス
クリアタイムの短さに応じて加算されます。
- リングボーナス
リングの数に応じて加算されます。
- シークレットボーナスの合計
- 獲得したボーナスの合計



■スペシャルリングでスペシャルステージへ.....



リングを50個以上持ってゴールまでたどりつくと、スペシャルリングが出現します。それに触れると、スペシャルステージに移動します。

(→P.35)



THE FIRST EVER FIGHTING GAME
 WELCOME TO THE NEXT LEVEL
 ON SUPER 32X MACHINE

◎アイテム◎

アイテムボックスを渡すと、後述のアイテムが手に入り、その効果が実行されます。

■効果の表示



■リング10■

リングが10個以上入る、おなじみのアイテム。



■コンバインリング (効果：両プレイヤー) ■

これを持っている時、ダメージを受けてもリングが減りません。一定時間1つの味とまったリングとなる。そのとき取ると、ダメージ倍と同じ効果を得る。ただし、効果が切れると、そこからリングは減らばってしまふ。





■バリア (効果: 敵プレイヤーのみ) ■

ダメージを受けてもリングがなくな
らない。また、リングを持っていな
くてもダメージを受けない。



■バースピード (効果: 両プレイヤー) ■

一定時間、走るスピードがアップ。



■ダメージ (効果: 両プレイヤー) ■

一定時間、敵からのダメージを受け
ない。(自分からは敵にダメージを与
えられない)



■ビョブ (効果: 敵プレイヤーのみ) ■

一定時間とリッジになり、ジャンプ力
などがアップ。ただし、敵にはがっ
かりやすいかも。



■スモール (効果: 敵プレイヤーのみ) ■

一定時間小さくなり、ジャンプ力な
ども小さくなる。ダメージ回復には
効果的かも。



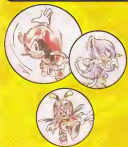
■チェンジ (効果: 両プレイヤー) ■

取ったときのハネの力に応じて、コンとパートナーが
そのキャラにチェンジする。一定時間だけ使える。



■スワップ (効果: 両プレイヤー) ■

キャラが近いに入れ替わる。
一定時間だけ使える。





ボーナスステージ

リングを20個以上集めているとき、アトラクションのどこかにある、矢印がリングに指れると、ボーナスステージに変わります。ボーナスステージは、パワーエネルギーによって生み出されたところであり、ここでしか手に入らない貴重なアイテムがあるがらしめません。

○操作方法○

大きなリングに指れた中キャラだけが、ボーナスステージをプレイできます。
方向ボタンで落下方向の制御。A・B・Cボタンは使えません。

○敵物の見方○

- スコア
現在のスコア。
- リング数
1秒ごとに1個ずつリングが減っていき、0になるとアトラクションに戻る。
- アイテム数
残りのアイテムを数った数値表示。



動いているリングが0になったり、EXITに指れるとアトラクションに戻ります。



○ボーナスステージのアイテム○

■リング■

落ちるとリングが1つ減る。



■黄ばい■

ぶつかると高く跳び上がり、少しおち上がる。ぶつかるたびに少しずつこわれていく。(その場、操作可能)



■跳びる■

ぶつかると高くおち高く跳び上がり、おちるおちる。ぶつかるたびに少しずつこわれていく。(その場、操作可能)



■リング10■

落ちるとリングプラス10個。



■500pt■

落ちると500点満額。





Download content requirements
 required for the next level.
 Please check the details.

■スピードアップ■

落下速度が速くなる。



■スピードダウン■

落下速度が遅くなる。



■ダメージ■

おっつかるとリングを10個減らす。



■スロット■

アトラクションズスロットに スロットの画像がなくなり、透明化しやすくなる。あると画面中央にストンクされる。



■コンビ■

アールとエリトランスでのコンビアクションで、キャラ選択が簡単になる。



■EXIT■

おっつかるとアトラクションに戻る。



Download content requirements
 required for the next level.
 Please check the details.

スペシャルステージ

リングを50個以上持っているとき、クリア後に出現するスペシャルリングに当たると、スペシャルステージに変わります。

◎スペシャルステージの進め方◎

リング数が増えるにつれて、ブレースフィアと呼ばれるボールキーも固定数量の「カオスリング」を手に入れます。スペシャルステージは全8ステージあり、2つのコースに分かれていきます。コースはさまざまな仕掛けがあり、それぞれの最後にはチェックポイントがあります。チェックポイントでクリア後に進むべき場所は、最初のブレースフィア図はその通りに、コースの最初に現れます。



◎操作方法と画面の見方◎

スペシャルリングに当たったキャラがプレイします。方向ボタンで右と移動、B でボタンでジャンプです。(壁跳び等はできません)

リング

0になるとスペシャルステージが終了。



このゲームは、
「カオスリング」を
手に入れます。

進んだブレースフィア図

最初のカオスフィアを動かして「カオスリング」を手に入れるか、リングが0になるとスペシャルステージは終了します。



◎カオスリング◎

エッジのスペシャルリングが作られた以降、ヒラー・エッジ・キー・ザ・リングが追加されたものです。全6個6枚あり、すべてを集めて最終面をクリアすることによって、エッジマンの戦いを短くすることができます。

カオスリングをすべて集めた後は、それ以降のスペシャルステージをクリアするとボーナスが記録されます。

◎スペシャルステージのアイテムと仕掛け◎

■リング■

落ちるとリングが1つ増える。



■ブルースフィア■

カオスリングを隠すために集める、ボールカー。



■デモンジャー・バネ■

奥深くに隠れた敵にあり、攻撃を受けてくれる。ただしぶつかると1度だけはじき飛ばしてくれるが、こわれてしまう。



■バンパーボール■

ぶつかると反対方向にまじき跳ねられる。



■イエロースプリングボール■

ぶつかると前後跳の大きいジャンプができる。



■グリーンスプリングボール■

ぶつかると前後跳の大きいジャンプができる。



■トゲボール■

ぶつかるとリングが10個ずつ減ってしまう。





トレーニングの遊び方



各員のキャラクターをテストプレイして、自分好みのキャラクターを探す。リングパワーの必要が異なるキャラクターで遊べる。

各キャラクターは、決められたクリアポイントに到達するたびにポイントがアップします。

ラウンドセレクト



遊びたいラウンドを選びます。移動ボタンを押して選択し、スタートまたはAボタンを押して決定。

★移動するときは、Bボタンで並び、スタートまたはAボタンで移動の方向を決定してください。

プレイスタイル設定



プレイスタイルの設定ができます。遊び方は、シナリオクエストのプレイスタイル設定（1～4）と同じです。

プレイヤーセレクト



プレイヤーキャラクターとコンビパートナーを選びます。遊び方は、シナリオクエストのプレイヤーセレクト（1～4）と同じです。

★プレイヤーはプレイヤーとコンビパートナーの2人です。



100% Clear 100% Clear 100% Clear
100% Clear 100% Clear 100% Clear
100% Clear 100% Clear 100% Clear

トレーニングラウンド

○レベル1○



壁に跳く、リングパワーを使った攻撃を練習するのに最適。

○レベル2○



壁に跳く、リングパワーをうまく使った壁寄せを練習するのに最適。

○レベル3○



まるで本物のよう各コース。コンビパートナーの動き出しやタイミングのアクションを練習できる。レベル1内にあるすべての要素に挑戦できるカリブだ。

○レベル4○



ドリフトリングの中で一番難しいコース。いろいろなアクションを練習してクリアしよう。



ディズニーランドの新しい遊園地「ディズニー・ソニー・アトラクション」に、5つのアトラクションが分かれていて、それぞれが、ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を紹介します。

BOTANIC BASE

(ボタニック ベース)



自然の美しさによって、ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。

MARINA MADNESS

(マリナ マッドネス)



ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。



TECHNO TOWER

(テクノ タワー)



ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。

AMAZING ARENA

(アメージング アリーナ)

ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。

SPEED SLIDER

(スピード スライダー)



ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。ディズニー・ソニー・アトラクションの魅力を最大限に引き出す。



工本三一介绍

[illegible]

● 为 为 为 ●

ひらひらと入っているけれど、下型
通風と通風下で体同たれ。で、



●●●●●

カーゴを重たそうに運んでいる。しかし、カーゴの半量はない。



0246-5-0

大田が機で2つの紙にノ
をびんがびんがびん。可
よつとびんにびんがびん。



0299730

トがぬき取りをユラユラさせて、左腕の袖口から袖口へ



0-4-0

アノタを天津に引き連れ、
のどけいを出して帰る。



000000

この曲は、一定の調性（F/A）をもち、その調性



0194-7868

ト、エッグマンに作られたソニックの口車によって、以前ソニックと対決して壊れた身体からメインとサブCPUを取り出し、今までの身体に植え替えられ、今までのデータリングパワーによってもたらされた。新しく編み出されたプログラムにより、以前からアプス・マ・バリス・アタックという特殊能力になった。



0230-0

[illegible]



この3段階のアクションを覚えたら、今度はリンガリター・アタックの2段階目、この難易度にも挑戦してみましょう。覚えておくと便利になるテクニックを説明しましょう。

④ 敵が空中進出

①の敵がタンをニュートラルにし、敵のタンを消しながらコンヒパートナーを倒す。
②の敵のタンを倒したら、コンヒパートナーを倒す。
③の敵を倒したら、敵のタンをもう一度倒す。
プレイヤーがコンヒパートナーを倒したら、敵のタンを倒す。



⑤ 敵が大ジャンプ

敵のコンヒパートナーを倒したら、敵のタンを倒す。
①の敵のタンを倒したら、コンヒパートナーを倒す。
②の敵のタンを倒したら、コンヒパートナーを倒す。
③の敵のタンを倒したら、コンヒパートナーを倒す。



⑥ 敵が空中進出

①の敵のタンを倒したら、コンヒパートナーを倒す。
②の敵のタンを倒したら、コンヒパートナーを倒す。
③の敵のタンを倒したら、コンヒパートナーを倒す。
④の敵のタンを倒したら、コンヒパートナーを倒す。



